



ACTIVIDADES PARA ARTICULAR EL SONIDO C-Z /θ/

Con estos ejercicios vamos a intentar favorecer la articulación del fonema/θ/. El sonido de las consonantes C,Z es interdental, fricativo, sordo. Los labios permanecen entreabiertos, y los dientes colocados como para la D. La punta de la lengua asoma entre los dientes y, al salir el aire, se produce el sonido.

Los defectos de este fonema se denominan ceceo, cuando sustituyen la /σ/ por la /θ/ o seseo cuando sustituyen la /θ/ por la /σ/.

Lo más común es que la articulación de este fonema no respete el punto de articulación, convirtiéndola en alveolar y sustituyéndola por /σ/, por ejemplo /sapato/ por /zapato/. Para distinguirla de la /σ/ hay que hacer distinguir al niño el sonido del aire al pasar entre los dientes cuando hay obstáculo, la lengua, /θ/ a cuando no lo hay /σ/.

También puede ocurrir que el niño convierta el fonema en labiodental y sustituya la /θ/ por /φ/, por ejemplo /fapato/ por /zapato/. Para distinguirla de la /φ/ hay que hacer consciente al niño del punto de articulación (lengua-dientes Vs. dientes-labios).

La intervención en este fonema tendrá las siguientes fases:

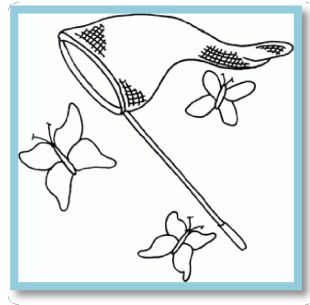
1. Vivenciación del fonema.
2. Colocación de órganos bucofonatorios y fonación de forma aislada.
3. Discriminación del fonema.
4. Articulación de palabras a diferentes ritmos (deprisa como liebre, despacio como tortuga).
5. Articulación de palabras con fonema afectado dando pasos.
6. Memory con fonema /θ/.
7. Juego de generalización del fonema /θ/: BINGO DE LA C-Z.



1. Actividades de vivenciación del fonema

Lo que buscamos es que el alumno/a tome conciencia del fonema.

Podemos asociar su emisión al sonido que hace una abeja cuando alargamos el sonido (zzzzzzzzzz) o al sonido corto del golpe al cazar la abeja (izas!):



En la lectura de cuentos infantiles, fácilmente se encuentran momentos en los que realizar estos sonidos y animar a la imitación de los mismos.

También podemos utilizar tarjetas¹ a modo de juegos. Por ejemplo:

- Se reparten las tarjetas y cada uno ha de representar el papel que le ha tocado. Si eres la abeja, de vez en cuando harás el sonido /zzzzz/ hasta que el cazador te atrape /zas/.
- Inventar historias en las que salgan esas acciones.

2. Colocación de los órganos bucofonatorios y fonación de forma aislada:

Lo primero que haremos con los niños es jugar a poner caras que ellos tienen que imitar.

Cuando ya llevamos unas cuantas, ponemos la boca como si fuéramos a decir las vocales.

Si ya hemos hecho todas, lo siguiente que podemos hacer es decirles que pongan la cara de decir la letra e y una vez lo han hecho, les pido que asomen la puntita de la lengua. Pero sólo la puntita.

Desde ahí, podemos emitir el fonema /θ/ de forma aislada.

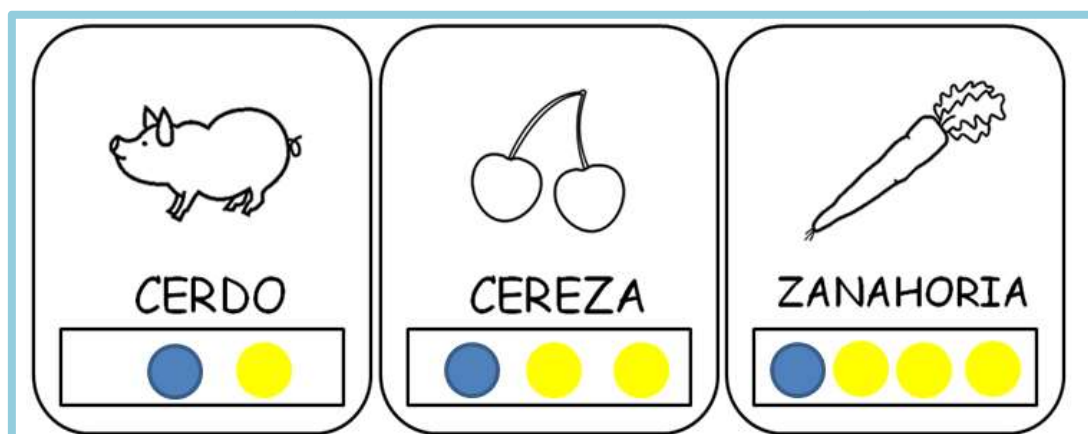
¹ Todos los pictogramas utilizados son de www.arasaac.org



BUSCANDO EL SONIDO

En las tarjetas adjuntas, tenemos dibujos cuyos nombres tienen el sonido C,Z. Pega un gomet por cada una de las sílabas que tiene y luego pon un gomet de un color diferente en la sílaba que tenga el sonido C,Z.

Ejemplo:



LOS MONSTRUOS HAMBRIENTOS

En estos momentos, es posible que nuestro alumno/a no sea capaz aún de pronunciar el fonema /θ/ de forma correcta, por lo que no le vamos a pedir que sea él/ella quien nombre los dibujos que salen en las tarjetas, pero sí que identifique el sonido cuando nosotros lo nombramos.

Podéis fabricar unos monstruos come sonidos. En este caso, el monstruo se comerá las tarjetas que tengan el sonido C,Z. Sería algo sencillo, similar a esto:



Podemos imprimir los monstruos del archivo de materiales y pegarlos en un bote, garrafa de agua o caja en la que deberán meter las tarjetas que les solicitemos. Empezaremos con el sonido en posición inicial.



Podemos hacer uno para las tarjetas que empiezan por el fonema /θ/ y otro para las tarjetas que empiezan con otros sonidos.

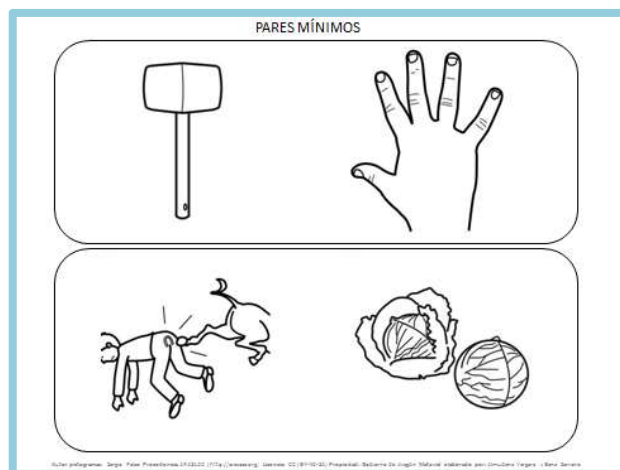
PARES MÍNIMOS

En estas actividades vamos a seguir trabajando discriminación auditiva con pares mínimos, es decir, con palabras que sólo se diferencian en un fonema.

Os pongo las tarjetas en el documento de materiales: CASA-CAZA, ABRAZO-ABRASO, COSER-COCER, CAZO-CASO, MAZO-MANO, COZ-COL, CENA-PENA, ZORRO-CORRO.

Las actividades que podéis hacer son:

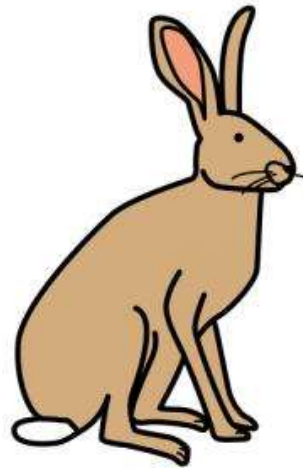
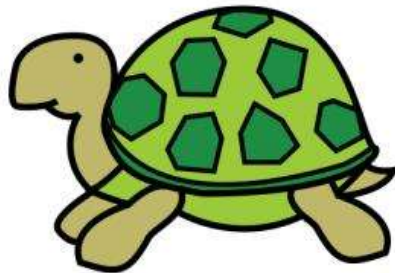
- Indicar dónde está la palabra que digo.
- Levantar la mano cuando oímos el sonido /C,Z/.
- Decir si el sonido /C,Z/ está en la primera palabra o en la segunda.
- Colorear el dibujo que yo digo.





4. Actividades de articulación a diferentes ritmos.

Utilizaremos las tarjetas que han coloreado y puesto gomets previamente, para articular a diferentes ritmos. Cuando les enseñemos el dibujo de la tortuga, lo harán hablando muy despacio y cuando les enseñemos el dibujo de la liebre, lo harán hablando deprisa. Ambos dibujos los tenéis en la carpeta de materiales.



5. Actividades de articulación dando pasos.

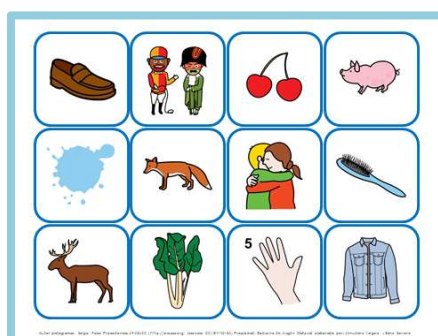
Utilizaremos las tarjetas que han coloreado y puesto gomets previamente. Las pondremos boca abajo o en una caja y elegiremos una al azar, por turnos. A continuación, tendremos que decir su nombre dando un paso (tamaño baldosa o semejante) a la vez que pronunciamos cada sílaba. Gana quien llega más lejos en la habitación cuando las tarjetas se han terminado.



--	--	--	--	--	--	--	--

6. Memory con tarjetas con el fonema.

Imprime dos copias del memory que tienes en la carpeta de materiales. El juego consiste en poner las fichas boca abajo y por turnos, intentar encontrar parejas dando la vuelta a dos fichas. Cuando giremos cada tarjeta, diremos el nombre de los dibujos que nos han salido. También podemos realizar frases con las palabras que hemos ganado, hacer grupos con las palabras según tengan el sonido /ZA, CE, CI, ZO, ZU/, omitir (gesto de silencio) en la sílaba que contiene el fonema /θ/... y todos aquellos juegos del lenguaje que se os ocurran.



7. Juego de generalización del fonema /θ/.

Vamos a jugar al “BINGO DE LA C,Z”. Tenemos varios tableros para poder jugar hasta 4 jugadores. Utilizaremos las tarjetas de los gomets para sacar las palabras que hay que buscar. Cuando salga una palabra que tenemos en nuestro tablero, la taparemos con una ficha (tipo parchís). Gana quien primero tapa todas sus palabras.

